

# CHASSE AU TRÉSOR OU ESCAPE GAME

## BISCOTTE (PS/MS)

(inspiré de l'escape game proposé par l'académie de Dijon sur Eduscol résolution de problèmes, des fiches de prep sont disponibles et à adapter ici : [Vers la résolution de problèmes à l'école maternelle : vivre un escape game - Ressources - I.E.N. - circonscription mission maternelle \(ac-dijon.fr\)](#) )

**Objectif pédagogique :** résoudre des problèmes de mathématiques et coopérer

Problèmes de logique, problèmes sur les formes et les mesures, problèmes de distribution et de construction du nombre

### Intrigue :

Biscotte a rangé sa poupée dans son sac et a fermé son sac avec un cadenas mais Azim a caché la clé. Vous pouvez aider Biscotte à retrouver la clé grâce à une chasse au trésor.

**Organisation :** pendant un temps d'atelier avec un groupe d'élèves

Personnellement, j'ai théâtralisé la mise en situation en utilisant la mascotte Biscotte qui plaçait son doudou dans une sacoche et la fermait avec un cadenas. Les élèves ont essayé d'« ouvrir » le sac et n'ont pas réussi à cause du cadenas. Il faut donc maintenant chercher la clé mais ce coquin d'Azim l'a cachée.

L'enseignant organise les 5 jeux-énigmes pour gagner le droit de savoir où se cache la clé. Chaque énigme résolue donne une enveloppe contenant un morceau d'image qui donne l'endroit où se trouve la clé. Avec mes élèves de PS, j'ai simplifié en ne montrant qu'une seule image complète à la fin des 5 épreuves.



### Matériel à prévoir :

La mascotte Biscotte + 3 peluches « amis de Biscotte »

La poupée/ le doudou de Biscotte

1 sac ou boîte qui ferme avec une clé

5 enveloppes et 5 morceaux d'une feuille découpée en 5 (prendre une photo de l'endroit où la clé sera cachée, imprimer cette photo et découper en 5 morceaux- le morceau principal sera dans la dernière enveloppe pour le dernier jeu) ou une image complète à donner à la fin.



Pour énigme 1 : 4 formes différentes (plates ou en volume) ou des étiquettes de formes plates plastifiées ou cartonnées ( ou 2 ronds, 2 carrés, 2 triangles, 2 rectangles) et 4 petits sacs opaques (si possible resserré au niveau de l'entrée)

Pour énigme 2 : 9 ou 12 étiquettes bonbons (ou vrais objets à répartir)

Pour énigme 3 : 11 étiquettes triangles différents et 1 étiquette carrée

Pour énigme 4 : 3 étiquettes « pomme » et 3 étiquettes « chocolat » + étiquettes en plus pour proposer plus aux élèves

Pour énigme 5 : un bac à sable (ou semoule) + 4 bouteilles marquées avec des traits de remplissage plus ou moins hauts et objets pour remplir les bouteilles

## JEU 1 : PROBLÈME DE LOGIQUE / LES FORMES

**Préparation :** Dans 3 sacs, vous mettez 1 forme différente (rond, carré, triangle ou sphère, cube, pyramide et parallélépipède rectangle ), un 4<sup>ème</sup> sac contient une forme supplémentaire (le rectangle) mais il ne sera pas donné aux élèves.

Devant les élèves, vous disposez 4 formes différentes (identiques à celles cachées dans les sacs.) Avec des élèves plus à l'aise, vous pouvez changer les tailles des 2 jeux de formes ou associer la forme en volume à la forme à plat.



**Consigne aux élèves :** Azim vous propose un problème (pour gagner une enveloppe avec un indice pour trouver la clé). Vous ne pouvez pas regarder dans les sacs. Il y a 4 formes devant vous, regardez-les bien. Dans les sacs, il y a 1 forme différente à chaque fois mais il manque 1 forme dans le sac qui est à côté de moi.

Quelle forme n'avez-vous pas touchée ? Attention, vous devez travailler tous ensemble. Chaque enfant va toucher les 3 formes à la suite (sans les sortir du sac, ce qui est difficile avec les PS) mais ne pas donner sa réponse tout de suite. Ils donneront leur réponse quand tous les enfants du groupe auront touché les formes. La réponse peut être vérifiée en ouvrant le 4<sup>ème</sup> sac où se trouve le rectangle.

## JEU 2 : PROBLÈME DE CONSTRUCTION DU NOMBRE / DISTRIBUTION

**Préparation :** 12 étiquettes bonbons et 3 peluches « amis » sont devant les élèves

**Consigne aux élèves :** Biscotte a reçu des bonbons, elle veut partager les bonbons qu'elle a en trop. Vous devez donner aux 3 amis de Biscotte tous ces bonbons. Aide Biscotte à répartir pour que tout le monde ait le même nombre de bonbons. Combien de bonbons auront les 3 amis de Biscotte ? Attention, vous devez travailler tous ensemble. Les bonbons de couleurs différentes aident les élèves à distribuer 1 par 1, les bonbons tous identiques permettent de constituer des paquets de 2 ou 3 directement.

## JEU 3 : PROBLÈME DE LOGIQUE / LES FORMES

**Préparation :** les étiquettes triangles (et le carré) plastifiées sont devant les élèves

**Consigne aux élèves :** Azim vous propose un problème pour gagner une enveloppe avec un indice pour trouver la clé. Regardez les formes devant vous. Il y a une forme différente des autres. Il faut la retrouver. Attention, vous devez travailler tous ensemble.

## JEU 4 : PROBLÈME DE CONSTRUCTION DU NOMBRE / COMMANDE

**Préparation :** 4 étiquettes pommes et 4 étiquettes chocolat sont devant les élèves + 3 amis (on peut rajouter des pommes, du chocolat et 1 ami pour les MS)

**Consigne aux élèves :** vous devez commander le goûter pour les 3 amis de Biscotte. Ils doivent tous avoir 1 pomme et 1 paquet de chocolat. Combien doit-on demander de pommes pour les 3 amis et combien de paquet de chocolat ? Attention, vous devez travailler tous ensemble.

## JEU 5 : PROBLÈME DE MESURE / RANGER

**Préparation :** un bac de sable et 4 (ou 5) bouteilles vides à remplir avec un trait délimitant la hauteur. Si vous n'avez pas de sable ou de semoule ou si vous voulez gagner du temps, les bouteilles imprimées peuvent remplacer la manipulation mais le plaisir du transvasement ne sera pas effectif.

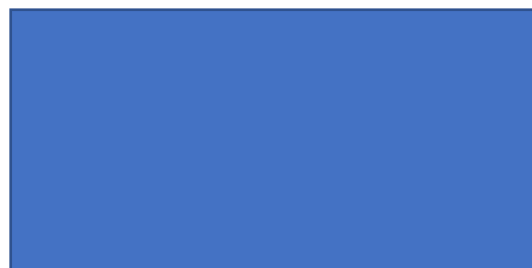
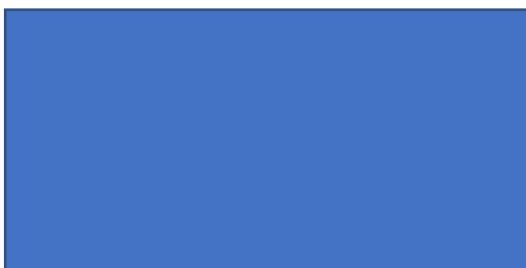
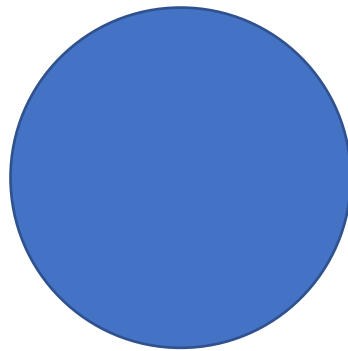
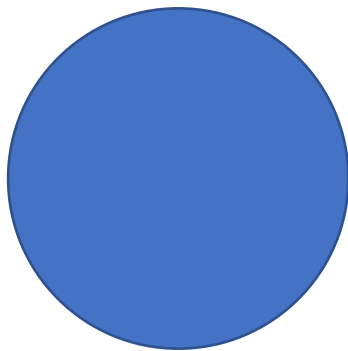
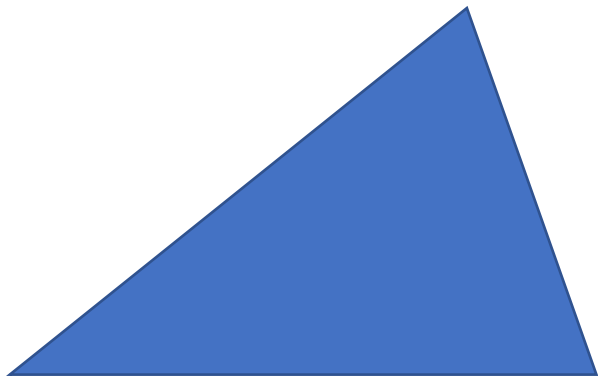
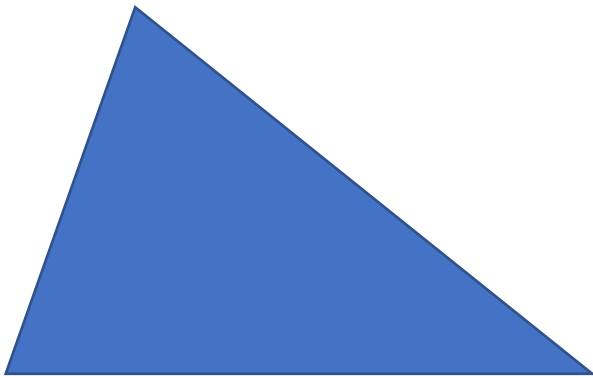
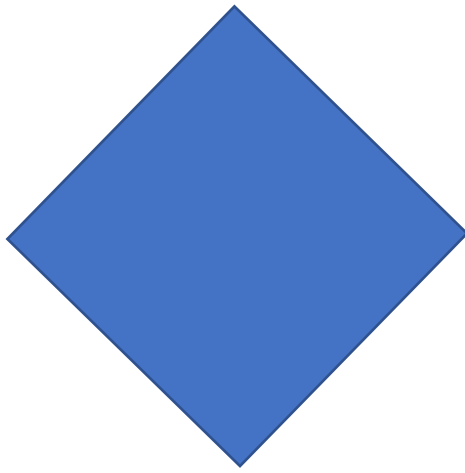
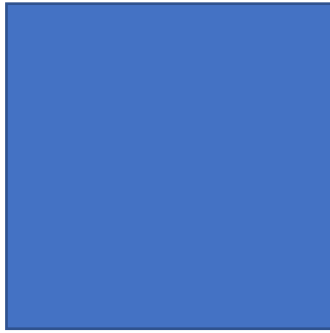
**Consigne aux élèves** : Azim vous propose un problème pour gagner une enveloppe avec un indice pour trouver la clé. Vous devez remplir les bouteilles jusqu'au trait. Une fois qu'elles sont toutes bien remplies jusqu'au trait, vous devez les ranger de la moins remplie à la plus remplie.

### JEU BONUS OU REMPLACEMENT : SUDOKU/OBSERVATION

**Préparation** : 4 étiquettes indépendantes : Biscotte, Azim, Maman, Papa sont devant les élèves. Un tableau Sudoku est ensuite présenté aux élèves.

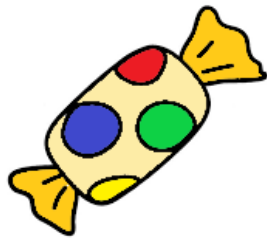
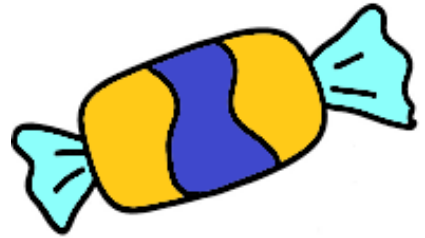
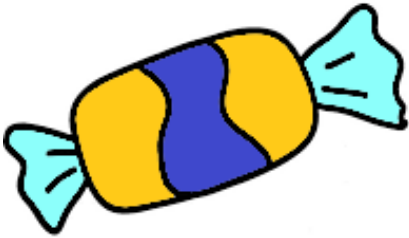
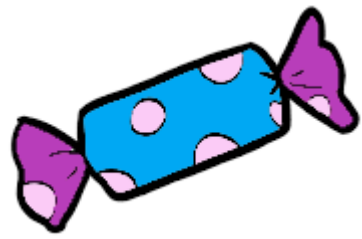
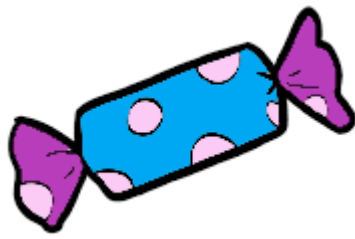
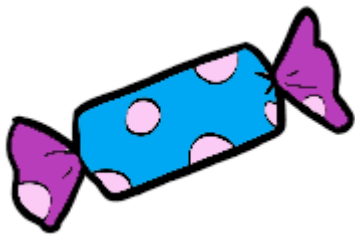
**Consigne aux élèves** : Retrouve l'image manquante dans le tableau

étiquettes énigme 1 « formes plates »

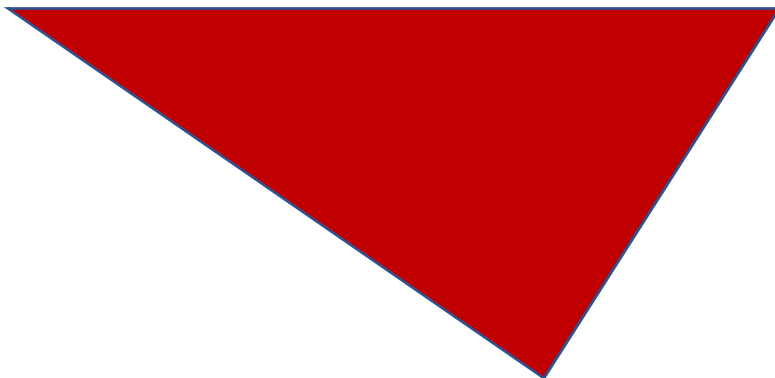
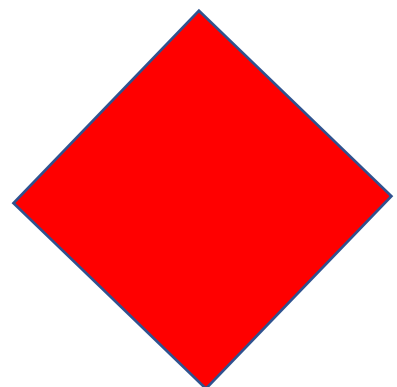
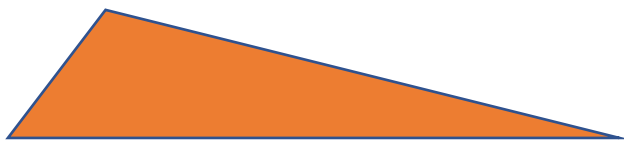
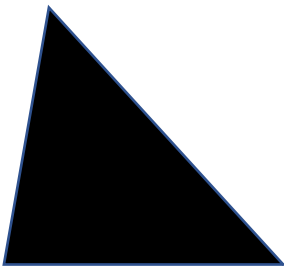
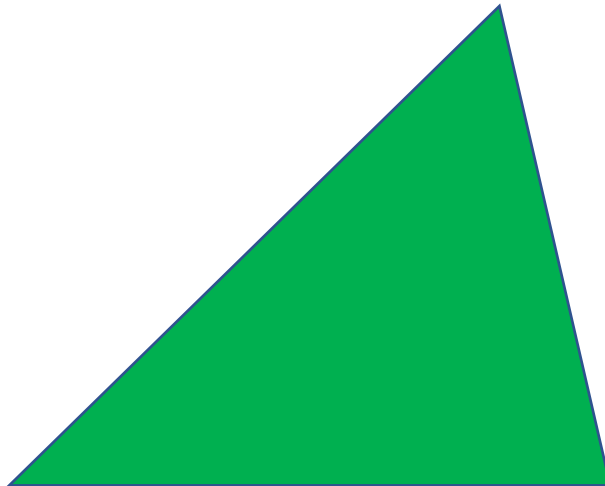
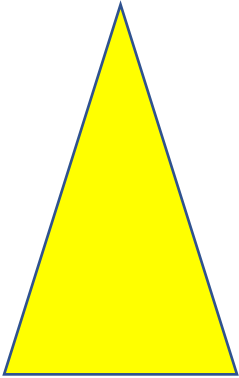
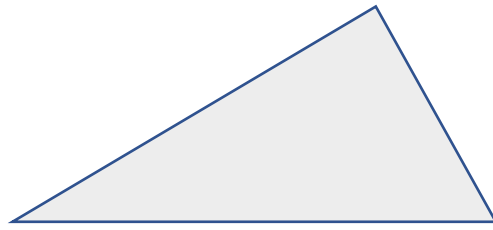
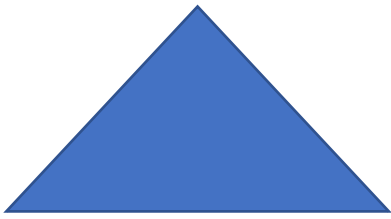


Étiquettes énigme 2 « les bonbons » (12 pareils ou mélange de bonbons différents selon les capacités des élèves )





Étiquettes énigme 3 « les formes différentes »



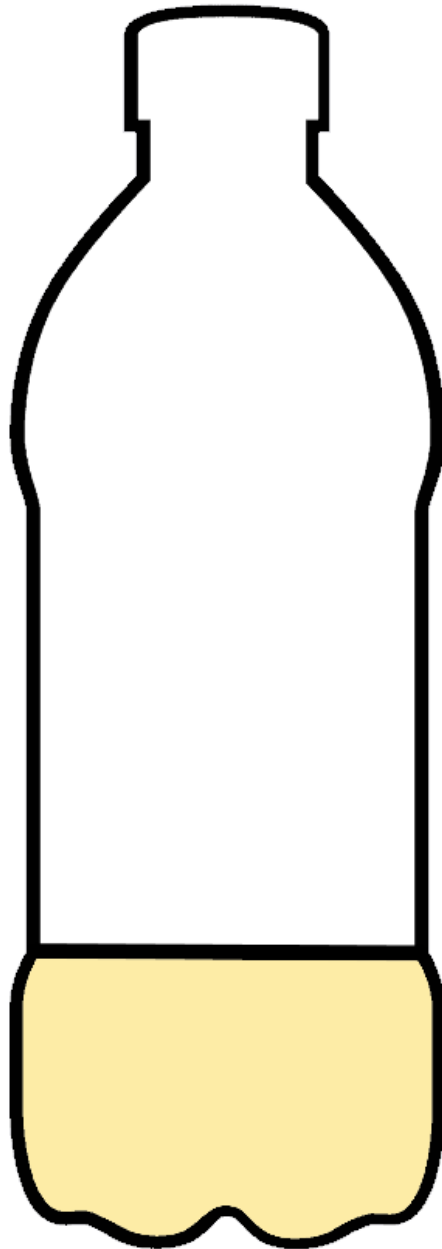
Etiquettes énigme 4 « commander le goûter »



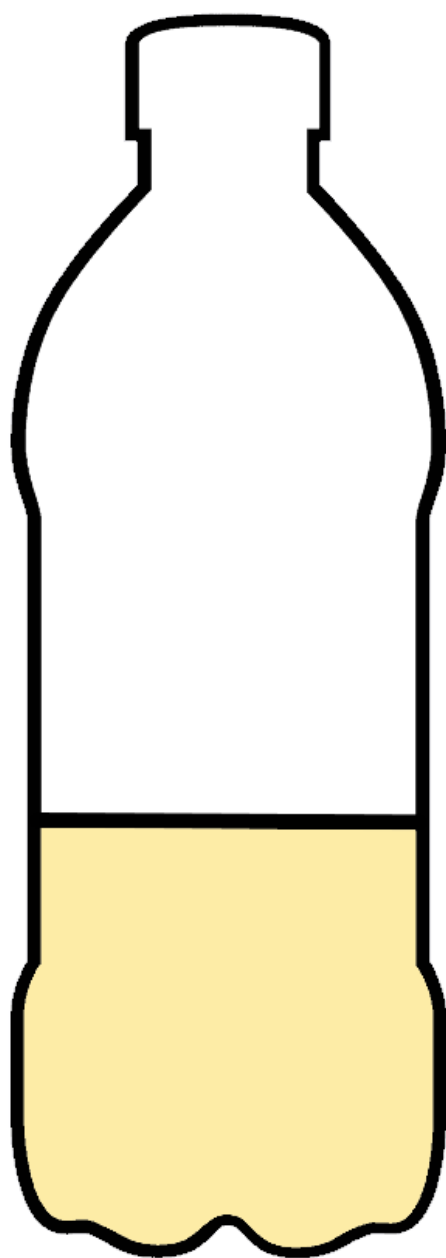




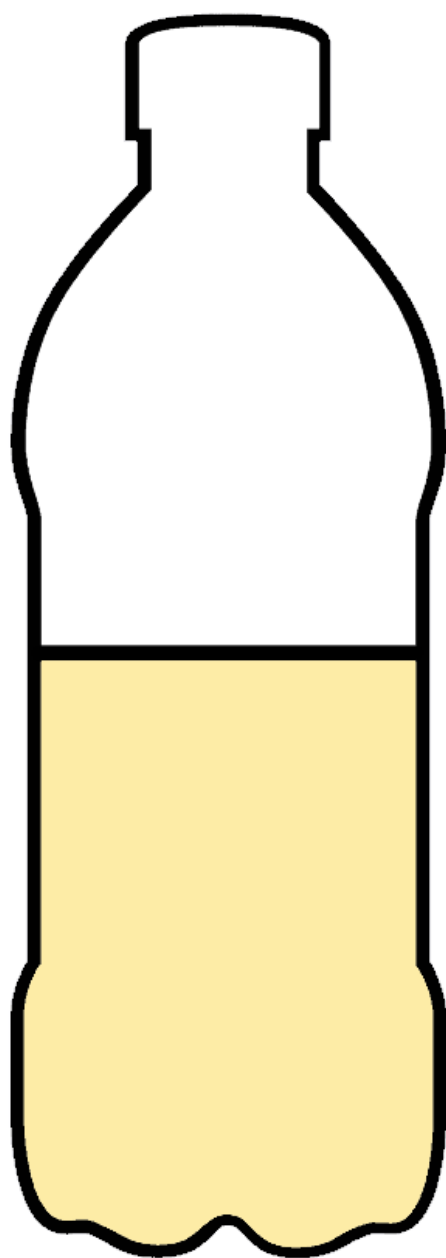
Etiquettes énigme 5 « les bouteilles de sable » (3,4 ou 5 bouteilles à ranger)



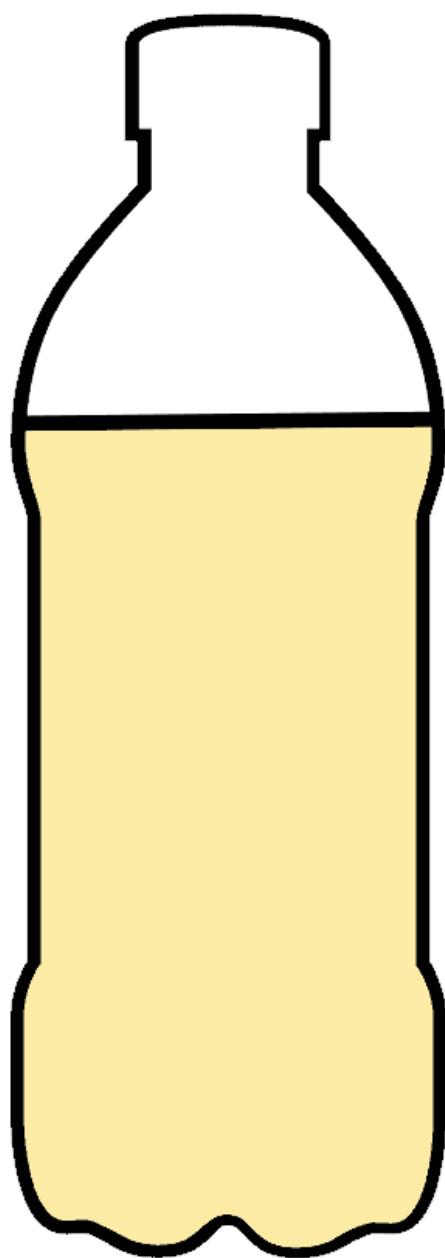
[www.claudiovannini.com](http://www.claudiovannini.com)



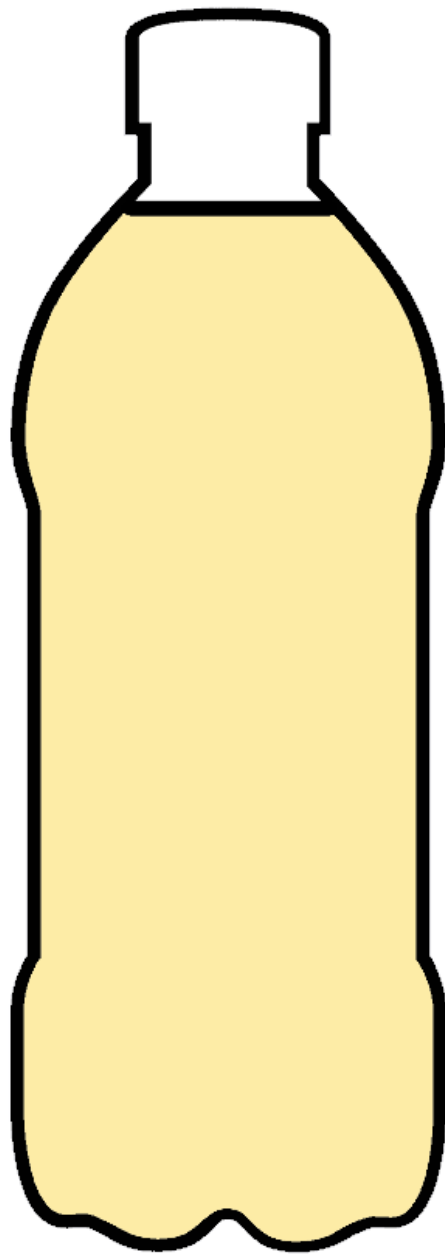
www.thefairyprint.co



www.thekidsprint.com



www.thefairyprint.co



www.thekidsprint.com



Etiquettes à découper pour Sudoku



Qui manque-t-il ? (1)





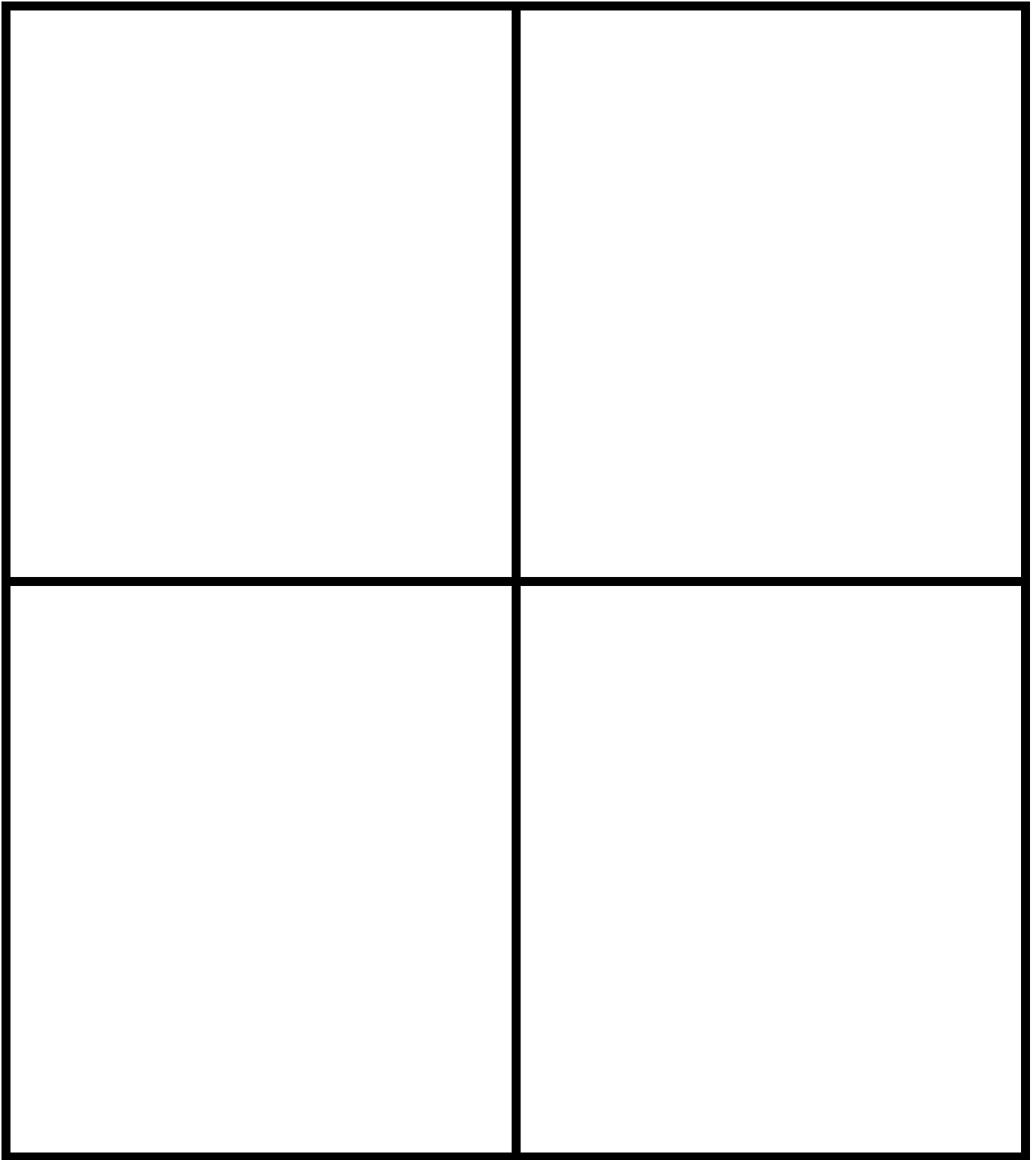
Qui manque-t-il ? (2)



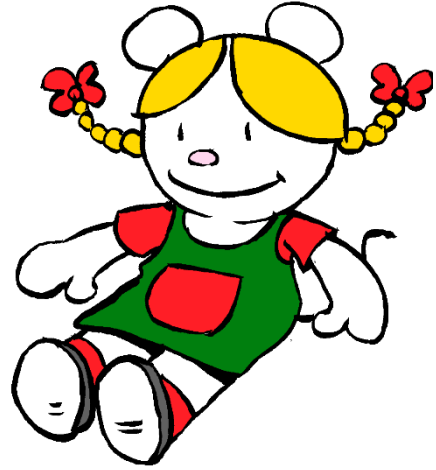
Qui manque-t-il ? (3)



Qui manque-t-il ? (4)



A imprimer en 2 fois pour faire un sudoku 6 ou 8 images



Personnages à imprimer en 2 fois pour un sudoku 6 ou 8 images